

## **Бондаренко Ліна Миколаївна**

**Педагогічний стаж:** 7 років.

**Кваліфікаційна категорія:** спеціаліст першої категорії.

**Освіта:** Черкаський національний університет імені Богдана Хмельницького, 2012.

### **Педагогічна ідея**

«Розвиток навичок 4К: креативності, критичного мислення, комунікації та командної роботи в рамках впровадження STEAM-технології в освітній процес»

У своїй педагогічній практиці керуюсь принципом інноваційності й відкритості до змін. Як молодий учитель, сама маю бути учнем: виходити із зони комфорту, вдосконалювати професійні компетентності, розвивати творче мислення. Адже справжній учитель той, хто вміє постійно вчитись. Тому моя мета — навчити дітей бути гнучкими у змінах, легко адаптуватися і вміти здобувати нові знання впродовж усього життя.

Я задоволена, що освіта відходить від авторитарного формату, і вчитель знаходиться на рівні з дітьми. Адже, якщо сприймати дітей на одному рівні із собою, то можна навчитися від них не менше, ніж вони навчаться від вас. І це прекрасно!

Я перебуваю в постійному пошуку нових методів і форм роботи, новинок у сфері інформаційних технологій, відшукую інноваційні напрямки діяльності, впроваджую STEAM-технології. Саме тому моєю мрією було створити в школі простір, де діти змогли б відчувати себе вільно у своїх пошуках, де на їхньому озброєнні були б найновітніші технології, де для них відкривалися б нові можливості. Це був непростий шлях, але в цьому році у нашому закладі з'явився STEAM-центр. Саме STEAM-освіта допомагає опанувати навички сучасної епохи та створює фундамент для опанування професіями майбутнього.

В освітньому процесі використовую такі педагогічні технології, як: тьюторський супровід, фасилітація, СЕН (соціально-емоційне навчання), педагогіка співпраці, проєктні та ігрові технології, технологія проблемного навчання, технологія розвитку критичного мислення; комунікативні (кооперативні) та інтерактивні методи навчання: «Навчаючи — учусь», «Прес», «Мозкова атака», Кейс-стаді; форми роботи: індивідуальну, у парах, у малих групах, у загальному колі, квест, гра, тощо. Акцентую увагу на розвитку м'яких навичок, критичного мислення, креативу.

У формуванні ключових компетентностей перевагу надаю саме інтерактивним технологіям навчання, зокрема — груповій роботі. Робота учнів у команді перетворюється із індивідуальної діяльності на співпрацю, учні навчаються швидко домовлятися, керуючись не лише особистими інтересами, а й цілями, які стоять

перед усією командою. Вони самостійно вчать аналізувати інформацію, бачити логічні помилки у твердженні, аргументувати свої думки (змінювати їх, якщо вони неправильні, і відстоювати, якщо вони правильні).

Для розвитку критичного та креативного мислення застосовую швидке вигадкування ідей, імпрровізаційну та рольову гру, руйнування стереотипів. Також використовую такі методики: мапи думок (представлення даних у графічному вигляді), моделювання та завдання, що вимагають продумувати власну доказову лінію (наприклад, дискусії).

Зараз надаю перевагу гібридному навчанню – асинхронному, синхронному, моделі перевернутого класу. Стають у нагоді Meet-конференції, Classroom, ресурси Padlet, LearningApps, Mindomo, Quiz, Kahoot, CodeMonkey, CodeCombat, Edublocks, Blockly.games, Minecraft та інші.

Мені дуже імпонує фраза: «Можливо все, на неможливе просто потрібно більше часу». Я завжди повторюю її дітям, коли бачу сумніви в їхніх очах. Тому за останні роки ми з учнями спробували себе в багатьох напрямках. Щось вдалося, а чогось ще прагнемо.

У 2017 році було створено команду з робототехніки «BrainsON», тренером якої я стала. Команда протягом чотирьох років представляла школу на різноманітних робототехнічних заходах. За цей час мої учні та учениці вибороли більше 100 призових місць на конкурсах та фестивалях обласного, всеукраїнського та міжнародного рівня.

Команда «BrainsON» чотири роки поспіль була чемпіоном Всеукраїнського фестивалю FIRST® LEGO® LEAGUE та представляла свої розробки на міжнародному рівні. У червні 2018 року команда успішно представила Україну на Міжнародному фестивалі FIRST® LEGO® LEAGUE ESTONIAN OPEN INTERNATIONAL (Естонія, місто Таллін). Мобільний додаток «Знайди чисту воду» визнано одним із 12 найкращих серед 98 команд. У травні 2019 року на відкритому міжнародному чемпіонаті FIRST LEGO League Open International Turkey 2019 (Туреччина, місто Ізмір) команда посіла 3 місце у номінації «Командні цінності». У травні 2021 року на Всеукраїнському фестивалі команда «BrainsON» стала абсолютним чемпіоном України та виборола перемогу в номінації «Найвищий бал у грі роботів».

Також мої учні та учениці щороку беруть участь у Всеукраїнському STEM-фестивалі Robotica. Лише цього року команда школи виборола перемогу на офлайн-фестивалі (7 призових місць) та онлайн-фестивалі (7 призових місць).

Команда з робототехніки також презентувала свої вміння на різноманітних змаганнях та турнірах, серед них: Міжнародний фестиваль «Ferrexpo Robot Fest», м. Горішні Плавні (4 призових місця); фестиваль з робототехніки #SiverTechFest, м.

Чернігів (13 призових місць); Черкаський обласний фестиваль з робототехніки (26 призових місць); Всеукраїнська відкрита олімпіада «RoboDrive», м. Київ (5 призових місць); відкритий турнір з робототехніки RoboticУм, м. Запоріжжя (2 призові місця); BestRoboFest, м. Дніпро (6 призових місць); Робофест ЧДТУ, м. Черкаси (8 призових місць); World Robot Olympiad 2020-X, Канада (3 призові місця).

Мої учні виступили спікерами на Міжнародній конференції The NATO Science for Peace and Security Programme (@HarvardUkraine), м. Дніпро; взяли участь в Міжнародній премії Global Innovation Award, США.

Проекти «Комплекс альтернативної пожежної сигналізації для закладів та організацій масового перебування людей, не обладнаних стандартизованою пожежною сигналізацією» та «Багатофункціональний безпілотний радіокерований космічний дрон» були представлені ученицями на Міжнародному науковому конкурсі інноваційних проектів World Innovative Science Fair (WISF) Indonesia 2021 та посіли перші місця у своїх категоріях.

Також у 2021 році моя учениця представляла Україну у трьох міжнародних конкурсах: World Innovative Science Fair (WISF) 2021 (перше місце), ExpoSciences Mexico 2021 (бронза), INOVA 2021 (золото + спец нагорода від Польщі). Мої учні щорічно є призерами міських олімпіад з ІКТ, учасниками та переможцями різноманітних конкурсів та онлайн-олімпіад з інформатики (Olimpus, На урок, Бобер, Інфобайтик, Година коду).

Найважливіше в житті – мати натхнення рухатися далі за будь-яких обставин. У цьому мене надихають діти: їхні успіхи і перемоги, бажання вчитися, досягати нових вершин. Від них я заряджаюсь неймовірною енергією. Буває важко, і навіть бувають моменти, коли ти хочеш зупинитися, відпочити, забути про уроки, змагання, конкурси, але знову заходиш у клас, бачиш усміхнені обличчя, жартуєш, чуєш таку ж відповідь і розумієш: це і є відпочинок! Ти згадуєш, що завжди вчиш дітей не зупинятися, адже так можна зупинитись за крок до успіху. І все починається знову.

Покликання на відеореєстру: <https://youtu.be/H3Dq2xzck7Y>